

# SIRE GALLADON

**Paladin, chevalier de l'Ordre céleste des monts aériens**

Age 27 ans

Niveau 4

Serment dévotion

Classe d'armure 16 (cotte de mailles) (18 avec bouclier)

Points de vie Max. 36

Dé de vie 1d10

Bonus de maîtrise +2

Vitesse 9 m

Perception passive 10

Alignement Loyal Bon

## CARACTERISTIQUES

Force	15	+2
Dextérité	13	+1
Constitution	14	+2
Intelligence	9	-1
Sagesse	11	0 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Charisme	18	+4 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde

## ATTAQUES

**Attaque de mêlée :** Épée longue (Toucher : 1d20+4 / Dégâts tranchants : 1d8+2), tranchante, polyvalente (1d10+2 à 2 mains) ; Javeline (Toucher : 1d20+3 / Dégâts perforants : 1d6+2), perforante, lancer (portée 9/36)

**Attaque à distance :** Javeline (Toucher : 1d20+3 / Dégâts perforants : 1d6+1), perforante, lancer (portée 9/36)

## COMPETENCES MAITRISEES (AJOUTER LE BONUS DE MAITRISE AU D20)

**Athlétisme (FOR), Intimidation (CHA), Perspicacité (SAG), Persuasion (CHA)**

## AUTRES MAITRISES

Langages (Commun), toutes les armures, boucliers, armes courantes, armes de guerre, véhicules terrestres, jeux de cartes.

## ÉQUIPEMENT

Cotte de mailles (désavantage en discrétion), bouclier, épée longue, 5 javelines, symbole sacré.

**Paquetage d'explorateur** (10 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, une boîte à amadou, dix torches, dix jours de rations et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac et 5 jours de rations.

**Équipement de militaire** (couverture, habits courants, paquet de cartes ou dés, insigne ou emblème de votre unité et de votre rang, pierre à affûter, bourse contenant 15 po).

# APTITUDES DE CLASSE

**Sens divin.** Vous ressentez le mal comme une odeur nauséabonde, tandis que le bien résonne comme une musique céleste à vos oreilles. Vous pouvez utiliser une action pour mettre vos sens en éveil afin de détecter de telles forces. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous savez où se trouve toute créature céleste, fiélonne ou mort-vivante qui n'est pas cachée derrière un abri total dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Vous connaissez le type (céleste, fiélon ou mort-vivant) de chaque être dont vous ressentez la présence, mais vous n'en savez pas plus sur cette créature. Dans le même rayon, vous détectez aussi la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané, comme cela peut être fait avec un sort comme sanctification.

Entre deux repos longs, vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

**Imposition des mains.** Votre contact béni peut guérir les blessures. Vous avez une réserve de guérison qui se régénère quand vous ter-

minez un repos long. Grâce à celle-ci, vous pouvez restaurer un nombre de points de vie égal à cinq fois votre niveau de paladin.

Vous pouvez utiliser une action pour toucher une créature et puiser dans votre réserve afin de guérir cette créature en lui redonnant un certain nombre de points de vie, qui ne peut pas dépasser le nombre de points restant dans votre réserve.

Vous pouvez aussi choisir de puiser 5 points de vie dans cette réserve de guérison pour soigner la victime d'une maladie ou neutraliser un poison. Vous pouvez guérir plusieurs maladies ou neutraliser plusieurs poisons grâce à une seule imposition des mains, tant que vous payez séparément le coup de chaque soin.

Cette aptitude n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

**Style de combat : protection.** Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision attaque une cible autre que vous qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à l'attaquant sur son jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier pour pouvoir utiliser cette aptitude.

**Châtiment divin.** À partir du niveau 2, quand vous frappez une créature avec une arme de corps-à-corps, vous pouvez utiliser un emplacement de sort pour infliger des dégâts radiants à cette créature en plus des dégâts normaux de l'arme. Vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 1, auquel vous ajoutez 1d8 par niveau de sort supplémentaire, jusqu'à un maximum de 5d8. Les dégâts subis sont augmentés d'1d8 supplémentaire si la cible est un mort-vivant ou un fiélon.

**Santé divine.** Au niveau 3, la magie divine qui vous anime vous immunise contre les maladies.

**Serment sacré.** Quand vous atteignez le niveau 3, vous prêtez un serment qui vous engage à tout jamais. Jusqu'à ce moment-là, vous étiez encore à un stade préparatoire, engagé dans la voie, mais sans vous y être entièrement dévoué.

Votre choix vous permet d'avoir accès à des aptitudes particulières. Parmi ces aptitudes se trouvent les sorts de serment et la canalisation d'énergie divine.

Vous avez choisi de prononcer un serment de dévotion.

**Serment de dévotion.** Le serment de dévotion engage un paladin à suivre les idéaux de justice, de vertu et d'ordre les plus élevés. Parfois appelés cavaliers, chevaliers blancs ou guerriers saints, ces paladins incarnent l'idéal romantique du chevalier dont les actions sont guidées par l'honneur, la justice et le bien commun. Ces paladins suivent des codes de conduite d'une exigence extrême et nombre d'entre eux, pour le meilleur ou pour le pire, s'attendent à ce que tout le monde respecte le même code. De nombreux individus qui ont prêté ce serment croient en des divinités associées à la loi et au bien, et ils font des préceptes de leur dieu l'aune à laquelle ils évaluent leur dévotion. Pour les paladins, les anges, qui sont les parfaits serveurs du bien, représentent des idéaux et ils intègrent des représentations d'anges sur leurs casques ou sur leurs armoiries.

## Préceptes de dévotion

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de dévotion varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

**Honnêteté.** Ne mentez pas. Ne trichez pas. Que votre parole une fois prononcée soit une promesse.

**Courage.** N'ayez jamais peur d'agir, même s'il est sage d'être prudent.

**Compassion.** Aidez les autres, protégez les faibles et punissez ceux qui les menacent. Montrez-vous clément envers vos ennemis si cela s'avère sage.

**Honneur.** Traitez bien votre prochain et laissez vos actions honorables être un exemple pour eux. Faites le bien autant que possible en limitant au maximum les préjudices.

**Devoir.** Soyez responsable de vos actions et de leurs conséquences, protégez ceux qui sont sous votre protection et obéissez à vos supérieurs.

**Canalisation d'énergie divine.** Votre serment vous permet de canaliser l'énergie divine pour alimenter vos effets magiques.

Quand vous utilisez une canalisation d'énergie divine, vous choisissez quel effet vous souhaitez produire. Après avoir utilisé une

fois cette aptitude, vous devez finir un repos court ou un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Certains effets de la canalisation d'énergie divine impliquent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez un tel effet avec un personnage de cette classe, vous devez utiliser un DD égal au DD des jets de sauvegarde de vos sorts de paladin.

**Renvoi des impies.** Vous pouvez utiliser une action pour utiliser l'aptitude canalisation d'énergie divine et, en brandissant votre symbole sacré, prononcer une prière contre les fiélons et les morts-vivants. Dans un rayon de 9 mètres autour de vous, chaque fiélon et mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est repoussée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

## HISTORIQUE : SANG BLEU

Vous faites partie de la noblesse. Derniers fils d'une longue lignée, noble sans terre ou encore parvenu ayant acheté son nom et son rang, peu importe : vous êtes considéré comme membre à part entière de l'élite de la société. Votre vie n'était que richesse et privilège, et cela se voit. Vous savez évoluer dans les cercles privilégiés du monde et vous êtes moins à l'aise avec les gens du peuple.

En choisissant cet historique, vous devrez consulter votre MJ afin de créer votre lignée. Vous devrez décider de votre titre, de votre rang, de son sens dans la contrée dans laquelle vous êtes né. Vous devrez déterminer si votre personnage est l'héritier direct de son titre et quel pouvoir il lui confère, ou s'il est simplement l'un des parents éloignés de la famille. Un bâtard, peut-être ? Le premier ou le dernier fils ? Vous devrez décider des armoiries de votre famille et du rayonnement de cette dernière. Plus son rayonnement sera fort, plus votre de- voir sera important envers elle. **Trait de personnalité :** Les gens du peuple méritent ma bienveillance. **Idéal :** Puissance, lumière & gloire. **Lien :** Mon titre m'impose ma conduite. Je ne peux me permettre de le salir. **Défaut :** J'apprécie les plaisirs de la vie, plus que toute chose.

**De la haute.** Vous êtes à l'aise dans les cercles de la haute société, et votre statut est aisément reconnaissable. Dès que l'on sait que vous êtes de noble lignage, les gens du peuple ont tendance à vous traiter avec déférence et respect, par devant tout du moins. Les miliciens et les gardes vous laissent tranquille, et les portes des grandes mai- sons et des cercles de pouvoir s'ouvrent plus facilement, pour peu que vous y mettiez les formes.

## REDEMPTION

Dans une lointaine contrée nordique, le Fort d'Ebène veille depuis des siècles aux frontières du monde connu pour prévenir toute invasion de monstres venus du froid. Galladon a commandé cette garnison pendant cinq ans, sans jamais rien voir venir. L'ennui le rongait tellement qu'il se réfugia dans les seuls plaisirs à sa disposition : l'alcool et la nourriture, dont il abusa à maintes reprises. A ce régime-là, il devint bientôt l'ombre du brillant officier qu'il était et finit par se faire expulser du fort par ses hommes sans eau et sans nourriture, armé d'une unique dague. Il erra dans les montagnes pendant plusieurs semaines, échappant par miracle à divers périls. Galladon comprit alors que des forces célestes lui venaient en aide. Jusqu'alors, il ne s'intéressait pas aux Dieux et ne leur vouait aucun culte, mais il ne pouvait plus ignorer leur présence ; derrière chaque nuage, chaque souffle de vent, il ressentait leur bienveillante protection.

Il décida alors de grimper au sommet de la plus haute montagne qu'il voyait, pour prononcer un serment sacré de dévotion. Dorénavant, il vouerait sa vie aux puissances célestes, mettant à leur service ses talents guerriers. Il créa à cette occasion un ordre de chevalerie, dont il est – à ce jour – le seul membre : l'Ordre céleste des monts aériens.

Lorsqu'il descendit de la montagne, le militaire aviné avait cédé la place au fier paladin. Durant l'année qui suivit, il accomplit maints exploits en l'honneur de son serment, défendant la veuve et l'orphelin à chaque occasion qui se présentait. Puis ses pas le conduisirent tout

naturellement à trouver le chemin de Laelith, carrefour de toutes les croyances. Il y offrit ses services au Temple du Nuage. Malheureusement, on le cantonna à des tâches subalternes et au bout de quelques mois il commença à ressentir un ennui profond. Craignant de sombrer dans ses vieux démons, Sire Galladon chercha une occupation plus martiale, où ses talents pourraient être mis à contribution. Ses recherches l'amènèrent à rencontrer **Akélanos de Boer**, un jeune prêtre du Temple de l'Oiseau de Feu. Akélanos lui proposa de rejoindre un petit groupe d'aventuriers qu'il était en train de constituer. Après s'être assuré de la bonne moralité du jeune prêtre, Sire Galladon accepta son offre.

Akélanos lui présenta deux autres recrues : **Dame Elloryne**, une brillante musicienne de l'académie du Bel Art et **Jimmy Lightfeet**, un jeune homme agile et souple, spécialisé dans l'action discrète. La moralité de ces deux personnages était clairement plus douteuse que celle du prêtre, mais Galladon choisit de s'en accommoder.

Akélanos, qui pensait que quatre était un bon nombre pour commencer, arrêta-là ses recherches. Pour exercer son activité d'aventurier, il estima préférable de quitter le logement offert en son sein par le Temple de l'Oiseau de Feu. Il opta pour une suite à l'auberge de la « Miche rebondie », au n° 170 de l'échelle des Boulangers (aux frais du temple), assez grande pour y loger avec ses trois compagnons (et même quelques autres si le groupe devait s'agrandir). Bien lui en prit, car à peine avait-il emménagé qu'il fut contacté par **Eledhwen**, une mystérieuse magicienne elfe, qui lui proposa ses services à la seule condition de pouvoir régulièrement disposer de temps pour elle-même sans que quiconque dans le groupe ne cherche à savoir ce qu'elle ferait de ce temps. Akélanos et ses trois compagnons acceptèrent ses conditions et Eledhwen rejoignit le groupe.

Au moment où notre histoire commence, ils ont placardé chez les commerçants du quartier des petites annonces présentant leurs services et attendent avec impatience leur premier contrat...

## LANCER DES SORTS

En arrivant au niveau 2, vous avez appris à puiser dans la magie divine grâce à vos méditations et vos prières, et vous êtes capable de lancer des sorts comme un clerc.

**Sorts connus.** Vous connaissez cinq sorts et deux tours de magie.

**Préparer et lancer des sorts.** Le tableau d'évolution du paladin vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser au niveau 1 et aux niveaux supérieurs. Pour lancer un sort de paladin, vous devez utiliser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez accès à tous ces emplacements après un repos long.

Choisissez dans la liste de sorts de paladin des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir 6 sorts de niveau 1. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un repos long, mais préparer une nouvelle liste de sorts de paladin vous demande de passer du temps à prier et à méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Niveaux de sorts	1
Emplacements de sorts	3

**Caractéristique d'incantation.** La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de paladin est le Charisme, car vos pouvoirs découlent de la force de votre conviction. Vous utilisez le Charisme dès qu'un sort de paladin vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. En plus de cela, vous utilisez votre modificateur de Charisme quand vous calculez le jet de sauvegarde d'un sort de paladin que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

**Difficulté des jets de sauvegarde.** La difficulté des jets de sauvegarde contre les sorts que vous lancez est de **14** (8 + bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

**Modificateur d'attaque de sort.** Votre modificateur d'attaque de sort est de +6 (bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de paladin. Dans ce cas, vous devez utiliser la composante indiquée pour lancer le sort.

**Sorts de serment.** À chaque serment est associée une liste de sorts. Vous gagnez accès à ces sorts aux niveaux indiqués dans la description du serment que vous avez choisi. Une fois que vous avez accès à ces sorts, vous pouvez les considérer comme préparés en permanence. Les sorts de serment ne sont pas comptabilisés dans le total des sorts que vous préparez chaque jour.

Si vous gagnez un sort de serment qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de paladin, vous le considérez tout de même comme un sort de paladin en ce qui vous concerne.

## LISTES DE SORTS

Vous pouvez lancer les sorts suivants.

## SORTS DE SERMENT

*(Toujours en mémoire)*

### PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

Abjuration de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (eau bénite ou poudre de fer et d'argent, que le sort consume) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

Cette protection se traduit par plusieurs bénéfices. Les créatures des types précédemment nommés subissent un désavantage lors des jets d'attaque contre la cible, et cette dernière ne peut être charmée, terrorisée ou possédée par elles. Si la cible est déjà sous l'effet d'un tel état spécial émanant d'une telle créature, elle obtient un avantage lors d'un éventuel nouveau jet de sauvegarde contre l'effet en question.

### SANCTUAIRE

Abjuration de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S, M (un petit miroir en argent) **Durée** : 1 minute

Vous protégez une créature à portée contre les attaques. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui vise la cible avec une attaque ou un sort néfaste doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, elle doit choisir une nouvelle cible, sans quoi l'attaque ou le sort est perdu. Ce sort ne protège pas la cible contre les effets de zone, comme l'explosion d'une boule de feu.

Ce sort se termine si la créature protégée attaque ou lance un sort affectant une créature ennemie.

## SORTS DE PALADIN

### BÉNÉDICTION

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute  
Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix situées à portée. Quand une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, elle lance 1d4 et ajoute le résultat obtenu au jet d'attaque ou de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

### BOUCLIER DE LA FOI

Abjuration de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S, M (un petit parchemin avec un extrait de texte sacré) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix située à portée et lui confère un bonus de +2 à la CA pendant toute la durée du sort.

### BRÛLURE DU JUSTE

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute  
Votre arme se met à briller d'une lumière intense de pure radiance. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. La lumière est semblable à la lumière du soleil.

À chaque fois que vous blessez une créature avec cette arme pendant la durée du sort, elle émet un violent flash lumineux qui inflige 1d6 dégâts radiants à tous vos adversaires dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et double momentanément le rayon d'illumination de l'arme. Les créatures affectées peuvent faire un jet de sauvegarde de Constitution pour ignorer les dégâts. Les morts-vivants subissent 2d6 points de dégâts et la moitié seulement en cas de jet de sauvegarde réussi.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-delà du niveau 1.

### CHOC DES TITANS

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : 1 minute

Vous défiez un adversaire à portée. Tant que vous n'attaquez que cet adversaire, vous bénéficiez d'un avantage à votre première attaque à chacun de vos tours.

### DÉTECTION DE LA MAGIE

Divination de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous percevez ainsi la magie, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura autour d'une créature ou d'un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

### DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

Divination de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous savez s'il y a une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant dans un rayon de 9 mètres autour de vous et vous savez précisément où il se trouve. De même, vous savez si un lieu ou un objet situé dans un rayon de 9 mètres a été consacré ou profané.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

### DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

Divination de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S, M (un brin d'if) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de poisons, de créatures venimeuses et de maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous déterminez également leur emplacement et

*Personnages de Laelith : Sire Galladon*  
*Version « Héros & Dragons » 2.0 du 5 avril 2020*

identifiez à chaque fois le type de poison, de créature ou de maladie concerné.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

#### FAVEUR DIVINE

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vos prières vous imprègnent d'une aura radieuse. Jusqu'à la fin du sort, les attaques que vous portez avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires en cas de coup au but.

#### FRAPPE DU JUSTE

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : personnelle **Composantes** : V **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute  
La prochaine fois que vous réussissez une attaque de corps-à-corps pendant la durée du sort, votre arme frappe votre cible avec l'énergie de la justice sacrée. La cible subit 2d6 dégâts supplémentaires et un effet secondaire. Le type de dégâts supplémentaires infligés et la nature de l'effet dépendent du type de dégâts infligés par votre arme (par exemple, tranchant pour une épée, contondant pour un marteau) :

Contondant : dégâts de tonnerre et jet de sauvegarde de Force ou assourdi pendant 1 round et à terre.

Perçant : dégâts psychiques et jet de sauvegarde de Sagesse ou effrayé pendant 1 round.

Tranchant : dégâts radiants et jet de sauvegarde de Charisme ou aveuglé pendant 1 round.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous infligez 1d6 points de dégât par niveau d'emplacement de sort au-dessus du niveau 1.

#### HÉROÏSME

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute  
Vous imprégnez de courage une créature consentante que vous touchez. Jusqu'à la fin du sort, elle est immunisée contre l'état terrorisé et, au début de chacun de ses tours, elle gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation. Quand le sort se termine, la cible perd les éventuels points de vie temporaires restants issus de ce sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

#### INJONCTION

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V **Durée** : 1 round

Vous lancez un ordre d'un mot à une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle exécute votre ordre à son prochain tour. Le sort reste sans effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas votre langue ou si votre ordre la met directement en danger.

Voici quelques ordres typiques et leurs effets. Vous pouvez donner un ordre différent de ceux présentés ici mais, dans ce cas, c'est au MJ de décider comment la victime se comporte. Le sort se termine si elle se trouve dans l'incapacité d'obéir à l'ordre reçu.

Approche. La cible s'approche de vous en empruntant l'itinéraire le plus court et le plus direct. Elle termine son tour dès qu'elle arrive dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous.

Arrête. La cible ne bouge pas et n'entreprend aucune action. Une créature en vol reste dans les airs, à condition qu'elle soit en mesure de le faire. Si elle est obligée de se déplacer pour rester en vol, elle parcourt la distance minimum requise pour ce faire.

Fuis. La cible passe son tour à s'éloigner de vous par la méthode la plus rapide à sa disposition.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et son tour se termine.

Rampe. La cible se laisse tomber à terre et termine son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Ces créatures doivent toutes se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

#### PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

Transmutation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 3 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Toute la nourriture et les boissons non magiques présentes dans une sphère d'un rayon de 1,50 mètre centrée autour d'un point de votre choix situé à portée sont purifiées et débarrassées de tout poison et maladie.

#### SOIN DES BLESSURES

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 1.

## LICENCE OGL

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f ) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.**

**System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.;** Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Héros & Dragons - Manuel des règles. Copyright 2017, Black Book Éditions.** Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.